# ÍNDICE


**CAPÍTULO 1** 1.0 **INTRODUCCIÓN** 2

**CAPÍTULO 2** 2.0 **DESCRIPCIÓN DE LOS CONTROLES PRINCIPALES** 4

**CAPÍTULO 3** 3.0 **DESCRIPCIÓN DE LOS MENÚS** 8

3.1 Archivo 8
3.2 Marcas 10
3.3 Configuración 13
3.4 Ver 17
3.5 Acerca De 19

**CAPÍTULO 4** 4.0 **FUNCIONAMIENTO DEL PROGRAMA** 20

4.1 Como ejecutar el programa 20
4.2 Como realizar una grabación 20
4.3 Como cambiar la fuente de sonido 22
4.4 Como reproducir y transcribir un archivo de voz 23
4.5 Como ajustar el volumen del sonido 26
4.6 Como insertar una marca 26
4.7 Como utilizar el editor de claves de marcas 28
4.8 Como reproducir marcas seleccionadas 31
4.9 Como modificar la descripción de una marca 33
4.10 Como eliminar una marca 34
4.11 Como ir a una marca 34
4.12 Como exportar una grabación seleccionada 34
4.13 Como eliminar una grabación seleccionada 35

**ANEXO 1** 5.0 **TECLAS DE ACCESO RÁPIDO** 37


© 2001 RALENTER MEDITERRÁNEO, S.L. 



## CAPÍTULO 1 - INTRODUCCIÓN

Voice Ralentizer es un programa destinado a la grabación, reproducción y modulación de voz para la realización de trabajos de transcripción y creación de fonotecas**.**

A continuación detallamos las características principales del sistema:

- Permite la reproducción de los archivos de voz, a la vez que la grabación de los mismos, y por tanto la transcripción simultáneamente al desarrollo del discurso o sesión.

- La utilización del sistema permite obtener un gran ahorro de tiempo ( hasta un 70 % ).

- Sustituye las cintas de cassette por la grabación directa en soporte informático, lo que supone el fín de la pérdida de fragmentos mientras se cambia de cinta y una mayor calidad de sonido ( calidad digital ).

- Permite una fácil localización de fragmentos en la grabación ( mediante inserción de marcas de texto en el tiempo lo que posibilita localizar un fragmento sin tener que escuchar toda la grabación ).

- Permite reproducir los fragmentos seleccionados ( esto hace posible escuchar directamente esos determinados fragmentos, por ejemplo, “Punto 4 del orden del día” o “Todas las intervenciones del Sr. Concejal Don...” ).

- Permite ajustar la velocidad de reproducción de la voz a su ritmo de escritura sin modificar el tono de la voz ( ralentiza la voz hasta un 300 % )

- Permite la transcripción simultánea de un mismo archivo de voz desde varios terminales ( esto posibilita distribuir el trabajo y acabarlo de forma mucho más rápida ).

© 2001 RALENTER MEDITERRÁNEO, S.L. 

- Permite extraer fragmentos y exportarlos para crear archivos de voz independientes en otras carpetas.

- Permite borrar fragmentos de la grabación. ( silencios y pasajes no deseados ).

- Un sistema de pedales permite activar o parar la reproducción del sonido y poder retroceder en ella de forma controlada. (De 2 sg en 2 sg)

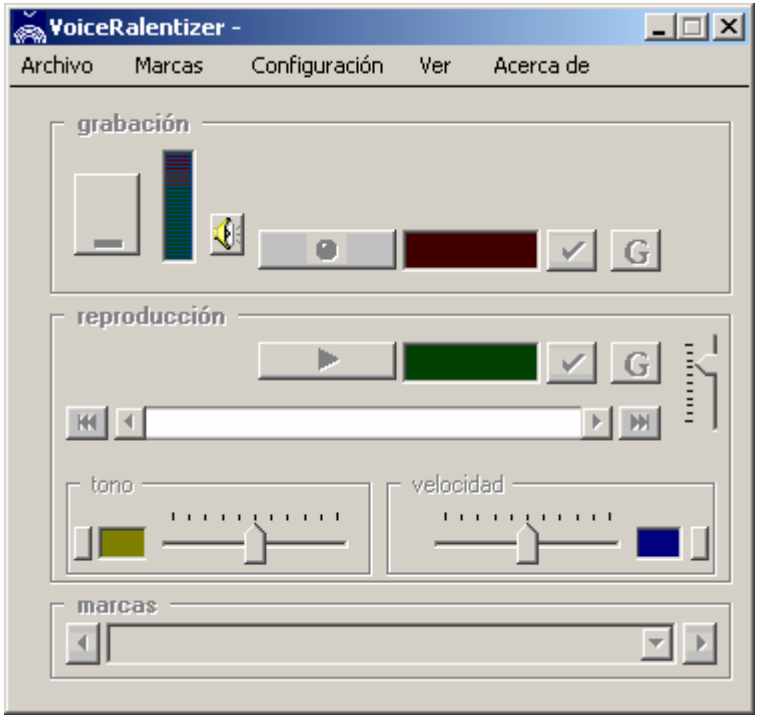
Las pantallas mostradas en este manual podrán sufrir leves modificaciones dependiendo del tipo de licencia y versión que usted haya adquirido. Existen tres tipos de licencias, de grabación, de reproducción, mixta grabación-reproducción. Este manual esta basado en la licencia mixta grabación-reproducción **Versión 2.0** por lo que si usted ha adquirido otro tipo de licencia, puede que determinados apartados de este manual no aparezcan reflejados en su modalidad de licencia o versión**.**

© 2001 RALENTER MEDITERRÁNEO, S.L. 



# CAPÍTULO 2 - DESCRIPCIÓN DE LOS CONTROLES PRINCIPALES

En la pantalla se muestran los siguientes botones:



Este botón activa o desactiva el sistema de grabación del programa.
ON: el programa procesará la señal de entrada y permitirá su grabación.
OFF: el programa sólo permite reproducir sonidos ya grabados.

Este indicador nos muestra la cantidad de sonido que está llegando a nuestro ordenador. El nivel óptimo está situado en el color anaranjado. Si el indicador permanece fijo en el color rojo el sonido se escuchará distorsionado. Si

© 2001 RALENTER MEDITERRÁNEO, S.L. 

pinchamos con el botón izquierdo del ratón sobre el indicador nos aparecerá el control de grabación de Windows mediante el cual podremos seleccionar la fuente de sonido (CD, MICROFONO, LINEA, etc.) y la cantidad de sonido de dicha fuente.

Este botón denominado “monitor” permite activar o desactivar la escucha del sonido que está entrando por la fuente de sonido seleccionada. Si el botón tiene el fondo gris escucharemos el sonido que está emitiendo el programa con los controles de velocidad y tono seleccionados (Si el botón de Play está activo) o, si el botón tiene un fondo anaranjado escucharemos el sonido directo de la fuente de sonido seleccionada durante la grabación.

Este botón nos permite introducir una marca de tiempo en el momento exacto que indique el contador de grabación. Una marca de tiempo nos servirá para localizar un fragmento determinado de la grabación.

Este botón nos permite introducir una marca de Grupo en el momento exacto que indique el contador de grabación. Esta marca de tiempo nos servirá para localizar un Grupo de marcas determinado de la grabación sobre todo al seleccionar marcas.

Este contador nos muestra la cantidad total de tiempo que ocupa la grabación.

Este botón, al que comúnmente se le denomina “Record”, es el encargado de activar o desactivar la grabación del sonido. Cuando lo pulsamos el indicador central se vuelve de color rojo vivo, y a partir de este momento el programa comienza a grabar y almacenar en un archivo de grabación el sonido que está entrando por la fuente de sonido seleccionada. El contador situado arriba se actualiza según transcurre el tiempo. Si lo volvemos a pulsar detiene la grabación y almacenamiento del sonido.

Este botón, al que comúnmente se le denomina “Play”, es el encargado de activar o desactivar la reproducción del sonido

© 2001 RALENTER MEDITERRÁNEO, S.L. 



grabado. Cuando lo pulsamos el indicador central se vuelve de color verde intenso, y el programa comienza a reproducir el sonido grabado con los controles de velocidad y tono seleccionados. Si tenemos el sistema de pedales activado y el triángulo central del botón cambia por dos barras verticales de color naranja parpadeante, esto nos indicará que la reproducción está en estado de espera (pulsación de pedal).

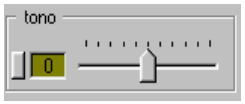
Este contador nos muestra el tiempo de reproducción transcurrido.

Este botón nos permite introducir una marca de tiempo en el momento exacto que indique el contador de reproducción. Una marca de tiempo nos servirá para localizar un fragmento determinado de la grabación.

Este botón nos permite introducir una marca de Grupo en el momento exacto que indique el contador de reproducción. Esta marca de tiempo nos servirá para localizar un Grupo de marcas determinado de la grabación sobre todo al seleccionar marcas.

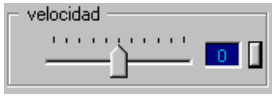
Esta barra de botones nos permitirá desplazarnos por la grabación. Nos permite realizar avance o retroceso rápido, e ir al final o al comienzo de la grabación.

Este control desplazable verticalmente nos permite ajustar el volumen de salida del programa.

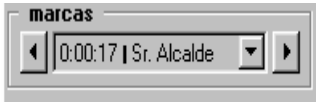


Al desplazar este control a izquierda o derecha permite obtener un menor o mayor tono del sonido reproducido. A modo de ejemplo, este control equivale a escuchar un disco de vinilo a 33 o 45 rpm. El botón situado a la izquierda del contador nos permite volver a la posición central.

© 2001 RALENTER MEDITERRÁNEO, S.L. 




Al desplazar este control a izquierda o derecha podremos ajustar el porcentaje de ralentización o avance rápido a aplicar al sonido reproducido. Dispone de diez posiciones que posibilitan el ajuste de la reproducción al ritmo de escritura del usuario. Mediante el botón **x2** que aparecerá al desplazar el cursor hacia la izquierda es posible duplicar el efecto de ralentización. El botón situado a la derecha del contador nos permite volver a la posición central.



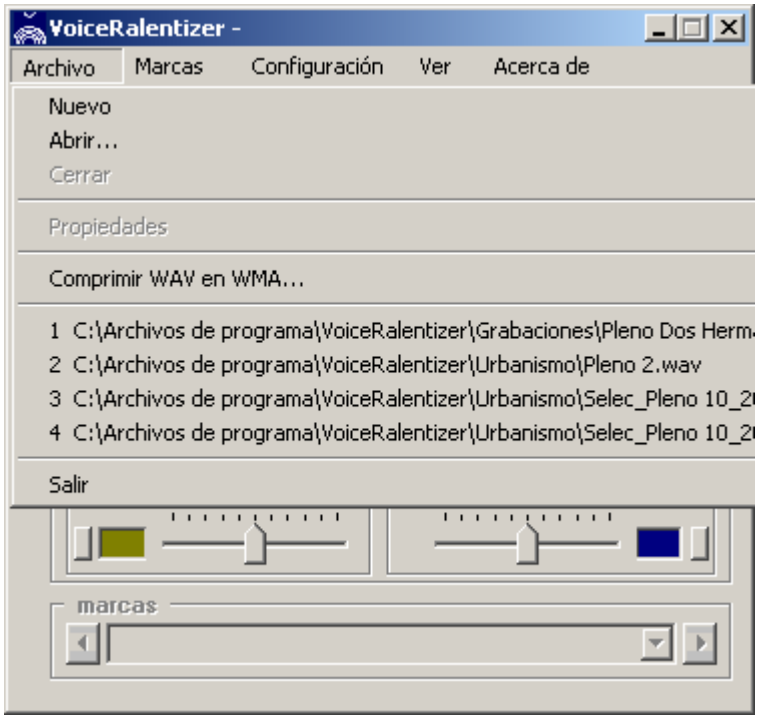

Estos botones nos permitirán movernos de una marca a otra, hacia delante o hacia atrás, según el orden cronológico en que hayan sido introducidas las marcas. Del mismo modo, si abrimos el menú desplegable situado entre estos dos botones nos aparecerá la lista de marcas introducidas, y podremos seleccionar cualquiera de ellas para movernos hasta el momento indicado por la marca. En el cuadro central podremos ver la marca activa en ese preciso instante.





# CAPÍTULO 3 - DESCRIPCIÓN DE LOS MENÚS

## 3.1 - ARCHIVO

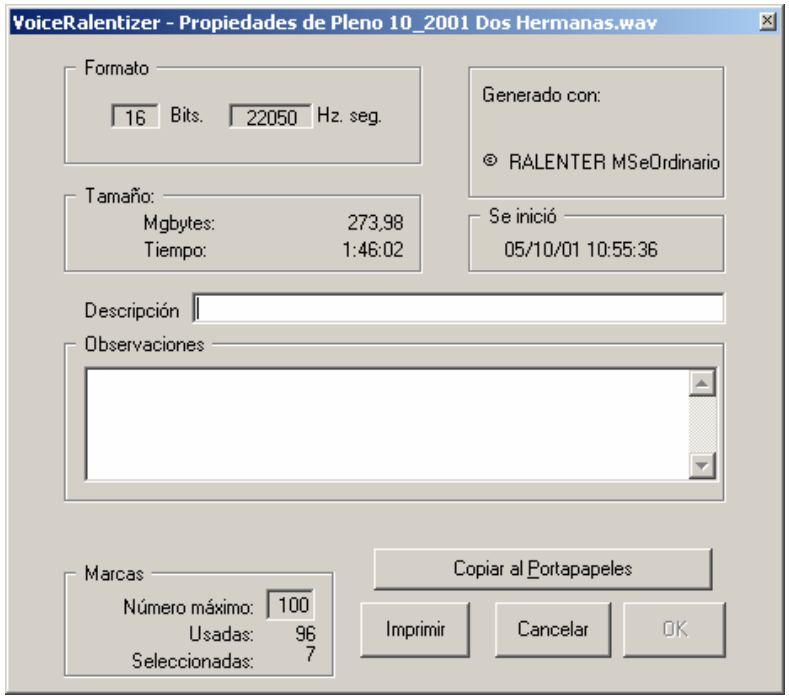



**NUEVO** Esta opción permite crear un archivo de grabación nuevo. El programa pedirá un nombre que identificará a dicho archivo y que lo guardaremos en la carpeta que nos interese. Una segunda ventana permite dar una Descripción y anotar unas Observaciones relativas al archivo así como asignar el número máximo de marcas de tiempo que podrá soportar dicho archivo hasta un máximo de 600 marcas.

**ABRIR** Permite abrir un archivo de grabación ya existente y reproducirlo para su trascripción. Si activamos el botón de señal **ON** y pulsamos RECORD podremos continuar grabando en él archivo.

**CERRAR** Al cerrar el archivo, aparece una pantalla de seguridad que nos pide la conformidad para cerrarlo y al aceptar el programa graba los cambios efectuados en el mismo, y lo descarga de la memoria.

**PROPIEDADES** Al seleccionar esta opción (siempre que tengamos abierto un archivo)**,** se despliega una pantalla que muestra las características del archivo de sonido que en ese momento esté cargado en memoria. Si pulsamos el botón de imprimir, obtendremos una copia impresa de todas las características del archivo y las marcas que hayamos insertado. También podemos copiar en el portapapeles y adjuntar el listado de marcas en el acta o documento que vayamos a redactar.



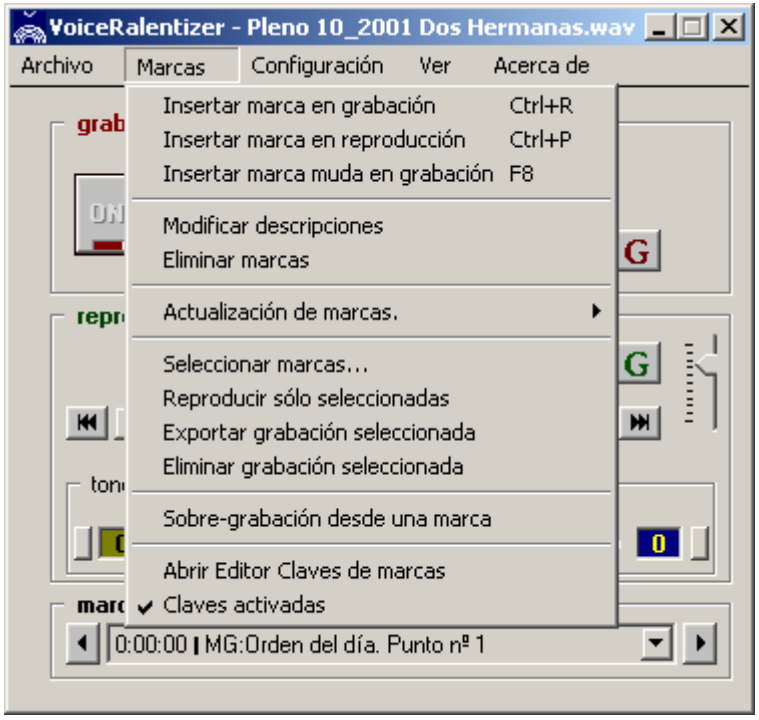

**COMPRIMIR DE WAV EN WMA** Si pulsamos sobre esta opción podremos comprimir parcial o totalmente la parte del fichero que hayamos elegido para comprimirla obteniendo una compresión similar a la de MP3.





**SALIR** Termina la ejecución del programa.

## 3.2 - MARCAS




**INSERTAR MARCA EN GRABACIÓN** Nos permite introducir una marca de tiempo con texto en el momento exacto que indique el contador de grabación. Una marca de tiempo nos servirá para localizar un fragmento determinado de la grabación. Equivale a pinchar el botón de marcas de la pantalla principal o el editor de claves**.** Si pinchamos sobre la G roja, introducimos una Marca de Grupo en la Grabación.

**INSERTAR MARCA EN REPRODUCCION** Nos permite introducir una marca de tiempo con texto en el momento exacto que indique el contador de reproducción. Equivale a pinchar el botón de marcas de la pantalla principal o el editor de claves**.** Si pinchamos sobre la G verde, introducimos una Marca de Grupo en la Reproducción.

**INSERTAR MARCA MUDA EN GRABACION** Nos permite introducir una marca sin texto al pinchar sobre la tecla de Función F8.

**MODIFICAR DESCRIPCIONES** Mediante esta opción podremos cambiar los conceptos de las distintas marcas creadas así como el de Grupos de Marcas.

**ELIMINAR MARCAS** Esta opción nos permitirá eliminar una marca creada.

**ACTUALIZAR DESDE GRABADOR** Nos permite seleccionar el comportamiento del programa respecto a la actualización de marcas cuando dos o más usuarios están accediendo al mismo archivo de sonido a la vez.

El usuario grabador será el que tenga prioridad sobre el archivo de sonido. Todas las marcas que introduzca el grabador serán vistas inmediatamente por el resto de usuarios.

Del mismo modo, el primer usuario que abra un archivo, aunque no vaya a realizar una grabación, tendrá los mismos privilegios respecto a la inserción de marcas en el archivo que tendría un usuario grabador.

Las marcas que introduzca un segundo usuario o posteriores sólo serán vistas individualmente por dichos usuarios y no serán incluidas en el archivo de grabación, al no ser que se active la casilla "Incorporar al fichero" que aparecerá en el menú Preferencias de las licencias de reproducción.

**SELECCIONAR MARCAS** Esta opción nos permitirá seleccionar todas, un grupo o alguna de las marcas que tengamos introducidas en el archivo de sonido. Con esta selección podremos indicar al programa que nos reproduzca sólo los fragmentos de las marcas seleccionadas, que nos genere un archivo independiente que contenga los fragmentos seleccionados, e incluso borrar del archivo de sonido los fragmentos de las marcas seleccionadas. Podemos seleccionar las marcas una a una, o bien por Grupos si pinchamos sobre la Marca de Grupo que hayamos introducido.



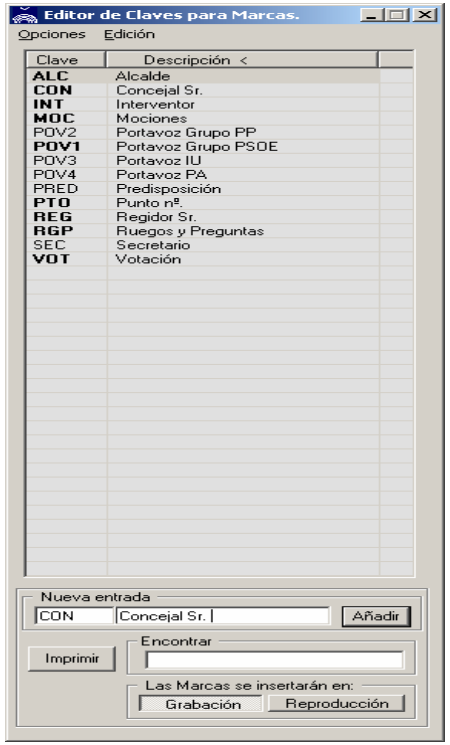


**REPRODUCIR SOLO SELECCIONADAS** Si activamos esta opción, el aspecto del botón cambiará a , lo que nos indica que se reproducirán solo los fragmentos seleccionados.

**EXPORTAR GRABACIÓN SELECCIONADA** Esta opción creará un nuevo archivo de esta sesión donde se copiará el sonido correspondiente a las marcas previamente seleccionadas.

**ELIMINAR GRABACIÓN SELECCIONADA** Esta opción creará un nuevo archivo de esta sesión donde se habrá eliminado el sonido correspondiente a las marcas previamente seleccionadas.

**SOBRE-GRABACIÓN DESDE UNA MARCA** Esta opción permite modificar el contador actual de grabación retrocediéndolo al momento de inicio de la marca que se indique. Con ello la grabación seguirá en ese punto sustituyendo el contenido anterior.




**ABRIR EDITOR CLAVES DE MARCAS** Esta opción permite abrir el editor de claves de marcas. Mediante este editor podremos tener una relación de marcas predefinidas. Las marcas predefinidas podrán ser introducidas en el archivo de grabación mediante un doble clic del botón izquierdo del ratón sobre la marca deseada en el editor de claves o mediante el código de marca asociado que podremos introducir en la pantalla de inserción de marcas.

Para crear una marca predefinida tendremos que introducir un código de dos o más dígitos y una descripción en el apartado "Nueva entrada" y a continuación el sistema agregará dicha marca a la lista. Si

hacemos doble click con el botón izquierdo del ratón en cualquiera de las marcas predefinidas el sistema las insertará en el archivo de grabación. Podremos buscar una marca introduciendo un texto en el apartado “Encontrar”, el sistema nos situará el cursor en la marca correspondiente. Si pinchamos en el botón de imprimir el sistema nos hará una copia en papel de la relación de marcas predefinidas.

Mediante los menús de Opciones y Edición del Editor de claves podremos grabar la lista creada, modificar los conceptos de las marcas e incluso asignarles un código de colores para diferenciarlas.

**CLAVES ACTIVADAS** Esta opción nos permite activar o desactivar la utilización de claves predefinidas.

## 3.3 – CONFIGURACION

**PREFERENCIAS** Esta opción muestra una pantalla que permite ajustar los valores por defecto del programa.

**DIRECTORIO DE GRABACIONES** Mediante esta opción seleccionaremos la carpeta donde se guardarán por defecto todos los archivos, independientemente de que al crear un archivo nuevo podamos seleccionar otra carpeta. Del mismo modo, esta será la carpeta por defecto donde el programa buscará al intentar abrir un archivo existente.

**UNIDAD** En este apartado, el programa nos da la capacidad total y disponible de la unidad local (no visible en unidad de red) en Gb. Del mismo modo nos indica el tiempo de grabación disponible en horas y minutos en dicha unidad local.

**NUMERO DE MARCAS** En este apartado podremos introducir el número de marcas por defecto que tendrá un archivo al crearlo como nuevo. Este número podrá modificarse individualmente al crear cada archivo nuevo desde 0 a 600 marcas**.**

**SALVADO CONTINUO DE LA GRABACION** En este apartado podremos seleccionar cuando queremos que el programa haga el volcado definitivo de datos de la memoria al disco duro del ordenador. Podremos seleccionar dos posiciones:

- Salvado continuo de las sesiones donde podrá elegir grabación cada “x” segundos, con lo que si hay un corte de energía sólo perderemos los últimos “x” segundos.
- Grabación al cerrar el archivo, donde al seleccionar la opción Cerrar del menú Archivo se hará el volcado definitivo de datos.

**FORMATO DE GRABACIÓN** En este apartado podremos seleccionar distintos valores de muestra y frecuencia a la hora de realizar la grabación del sonido. Cuanto más altos sean los valores mayor calidad de sonido obtendremos pero más espacio nos ocuparán las grabaciones. Tenemos un indicador que nos dice cual será el tamaño del archivo según los valores seleccionados.

**PEDAL DE PAUSA** En este apartado seleccionaremos el comportamiento del pedal avance/pausa. Este pedal será (si tenemos conectados los pedales al ordenador y la casilla de **“**Activados**”** marcada) el que hará que se produzca una pausa o un avance en la reproducción del sonido al pulsar el botón Play. Podremos seleccionar cual de los dos pedales (izquierdo o derecho) será el que realice esta función. Si tenemos activada la casilla de Retroceder cada Reanudación, significa que cada vez que pulsemos Play, automáticamente se rebobina dos segundos para no perder las últimas palabras de la frase. También podemos activar la función de Reproducir / Pausa.

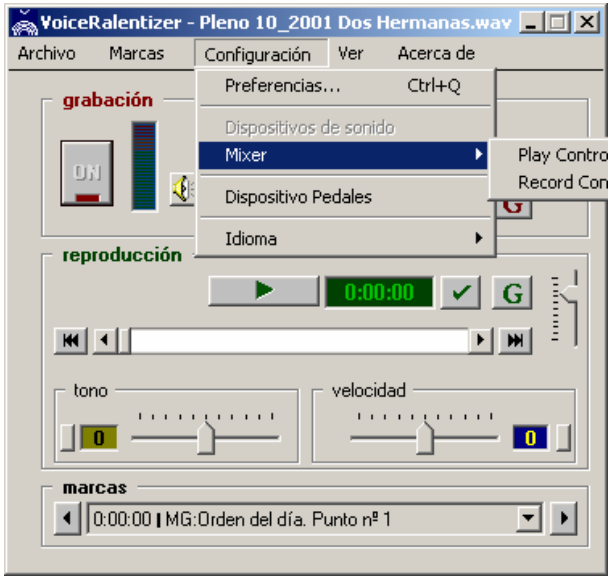
**PEDAL DE RETROCESO** En este apartado seleccionaremos el comportamiento del pedal de retro. Este pedal será el encargado de realizar un retroceso controlado (a cada toque de pedal el sistema retrocede dos segundos) en la reproducción. Si mantenemos pulsado este pedal, el sistema hará un retroceso rápido.

**DISPOSITIVOS DE SONIDO** Esta opción del menú, nos permitirá visualizar los dispositivos de sonido disponibles en nuestro sistema, así como seleccionar los valores por defecto del mismo.

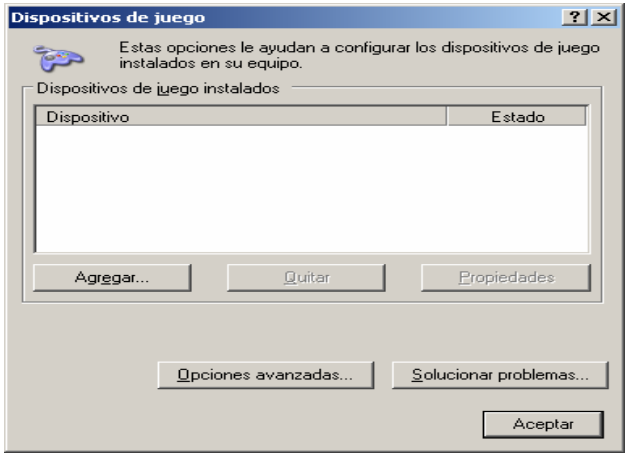
© 2001 RALENTER MEDITERRÁNEO, S.L. 



**MIXER** Este menú nos da acceso al Control de Reproducción y Grabación de Windows. Esto nos permitirá ajustar los volúmenes tanto de entrada como de salida del ordenador y la fuente de sonido que queramos seleccionar.




**DISPOSITIVO DE PEDALES** Desde aquí tenemos un acceso directo al administrador de dispositivos de juegos mediante el cual haremos que el sistema detecte el dispositivo de pedales.




© 2001 RALENTER MEDITERRÁNEO, S.L. 

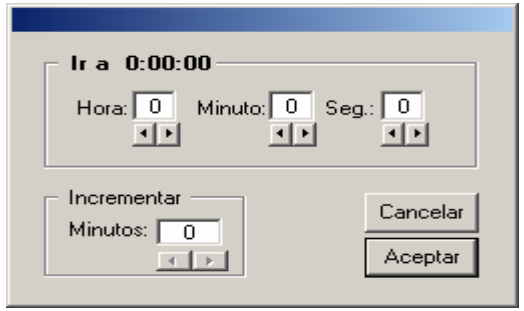
**IDIOMA** Si tenemos instalada una Versión bilingüe o multilingüe, al desplazar este menú podremos elegir el idioma que nos interese.

## 3.4 – VER

**VENTANA FLOTANTE** Si pulsamos opción de ventana flotante o la tecla de acceso rápido F12 nos aparecerá una ventana flotante con los controles principales, la cual podremos situar en cualquier parte de la pantalla para que pueda estar visible al mismo tiempo que nuestro procesador de textos habitual. Esta ventana tendrá prioridad respecto a cualquier ventana por lo que siempre se situará delante de cualquier ventana activa. Para volver a la pantalla original pulse **x** en la esquina inferior derecha de la ventana.

**MODULOS REPRODUCCION, GRABACION Y MARCAS** Estas opciones del menú, nos permitirán visualizar o no los distintos módulos de la pantalla principal del programa, así como guardar dicha configuración.

**IR A** Esta opción, nos permitirá ir a un instante de tiempo determinado, y avanzar o retroceder en periodos de "n" segundos**,** minutos u horas hacia delante o hacia atrás respectivamente.



### 3.5 - ACERCA DE

Muestra la versión de Voice Ralentizer así como el nombre del usuario registrado y sus códigos de serie. También nos da información sobre el sistema operativo sobre el cual se está ejecutando el programa, la empresa y la ayuda on line y soporte técnico.





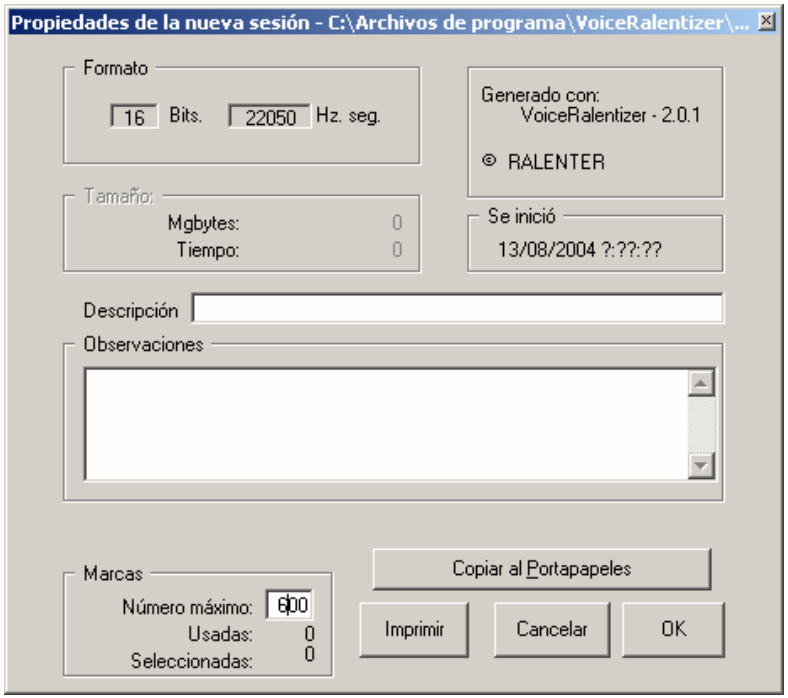
# CAPÍTULO 4 - FUNCIONAMIENTO DEL PROGRAMA

## 4.1 - COMO EJECUTAR EL PROGRAMA

Para ejecutar el programa haga click en “Inicio” - “Programas” – “Voice Ralentizer”. Aparecerá la pantalla principal del programa. Si tiene creado un Acceso Directo en el Escritorio de Windows haga doble clic con el botón izquierdo del ratón sobre dicho icono.

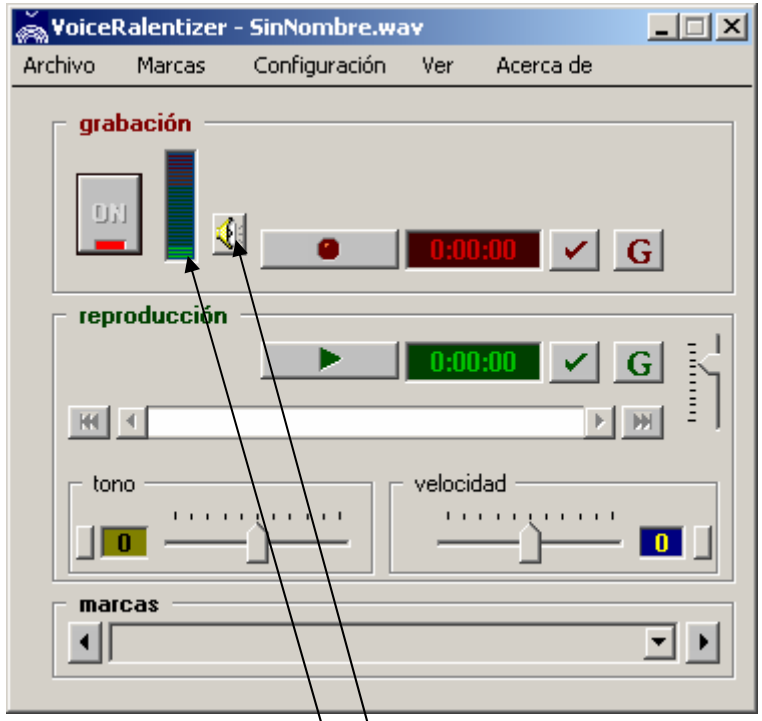
## 4.2 - COMO REALIZAR UNA GRABACIÓN

Para realizar una grabación nueva abra el menú “Archivo” y seleccione la opción “Nuevo”. Aparecerá una pantalla donde el programa permite la introducción del nombre de la sesión (p.ej: Pleno 20-01-04) que vamos a guardar en la carpeta que previamente hayamos creado (p.ej: Plenos Año 2004). Seguidamente aparecerá la pantalla de Propiedades de la nueva sesión donde podemos añadir una Descripción (p.ej: Sesión Ordinaria) y algunas Observaciones como los no asistentes. La hora de comienzo se introducirá al iniciar la grabación.



A continuación pulse el botón OK y como podrá apreciar algunos botones han tomado un color más intenso. Antes de pulsar el botón RECORD. (comenzar la grabación) debe:

1. Despliegue el menú Configuración – Mixer – Record Control. Seleccione la señal de entrada (line, CD o mic) y regúlela si es necesario. Este paso sólo será necesario cuando desee cambiar la fuente de entrada del sonido. Normalmente cuando se instala el programa se preestablece la señal de entrada por Mic.




2 Pulse el botón de monitor **(altavoz)** para escuchar el sonido digitalizado y ajustar la señal de entrada con el **vúmeter** luminoso que aparece a la izquierda de dicho botón**.** Subiendo o bajando el master de la entrada seleccionada, los indicadores luminosos suben o bajan. Recuerde que la posición ideal es en el nivel naranja.





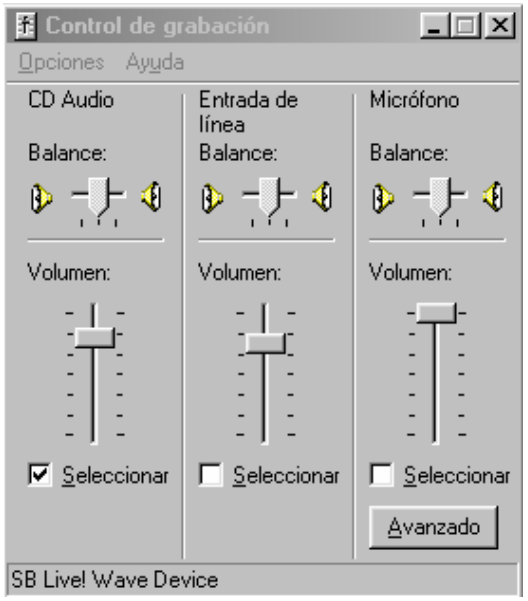
3. Puede suceder que usted escuche el sonido con un eco de fondo. Esto es debido a que ha olvidado activar “Silencio” en la señal de entrada del Control de reproducción correspondiente a la fuente de sonido seleccionada. Lo que sucede es que usted está escuchando el sonido reproducido directamente de su CD, line, etc., y a la vez la reproducción del sonido ya digitalizado que entra en su PC, con unas décimas de segundo de diferencia. Realizados estos ajustes ya puede comenzar la grabación.

4. Antes de iniciar la Grabación de la sesión, si desea introducir marcas de texto desde el Editor de Claves, debe abrirlo para ello consultar la sección 4.7 Cómo utilizar el Editor de Claves de marcas.

Recuerde que estos ajustes son fundamentales. De ellos depende la calidad del sonido reproducido.

## 4.3 - COMO CAMBIAR LA FUENTE DE SONIDO

Si desea cambiar la fuente de sonido, es decir, seleccionar por donde entrará el sonido a su ordenador, pinche en Configuración – Mixer - Record Control.



Le aparecerá una pantalla con las fuentes de sonido disponibles, normalmente podrá elegir entre Línea – Mic – CD. Pinche en la casilla seleccionar correspondiente a cada una de las distintas opciones y regule con el botón desplazable correspondiente la cantidad de sonido que entrará al ordenador. Recuerde que el nivel adecuado es el color anaranjado del indicador luminoso de la pantalla principal.

## 4.4 - COMO REPRODUCIR Y TRASCRIBIR UN ARCHIVO DE VOZ

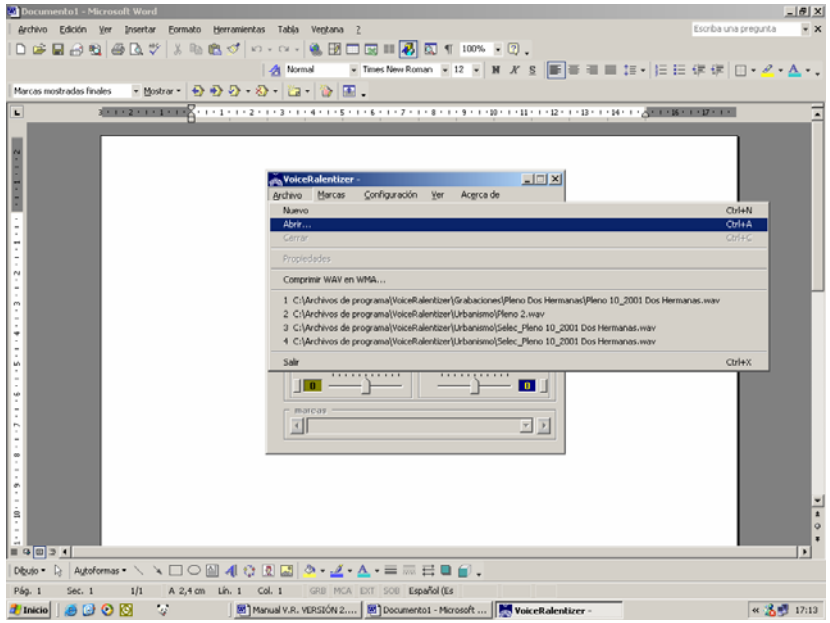
Esta función la podemos realizar desde el primer momento que se empieza a Grabar la sesión plenaria, una vez empezada o bien cuando se ha terminado de grabar la misma. Todo esto se realiza mediante los siguientes pasos:

**Paso 1**. Abrimos del escritorio el programa Voice Ralentizer haciendo doble clic sobre su Icono..

**Paso 2**. Abrimos el programa Word sobre el que vamos a realizar la trascripción del Acta de la Sesión.

**Paso 3**. Desplegamos la Barra Archivo del Voice Ralentizer para seleccionar Abrir.

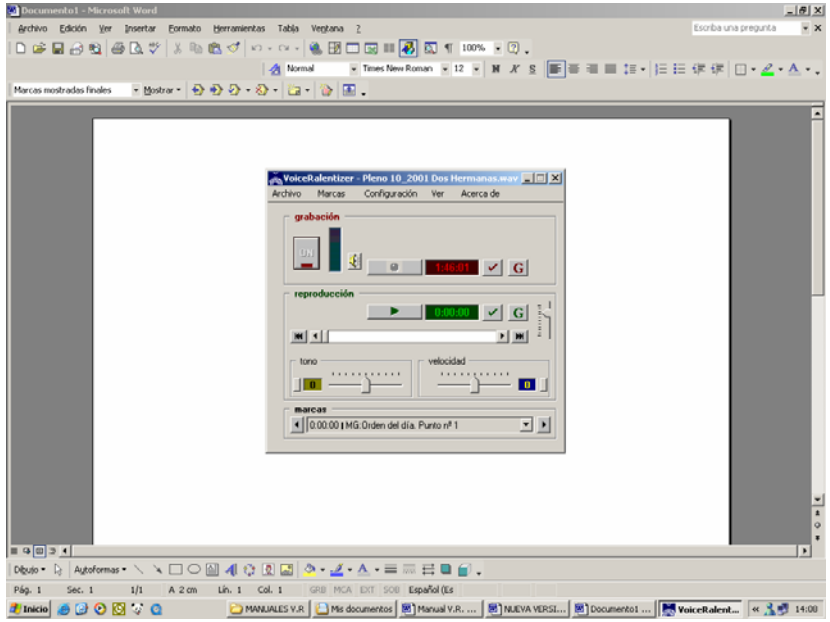
Pantalla que recoge los pasos 1, 2 y 3.



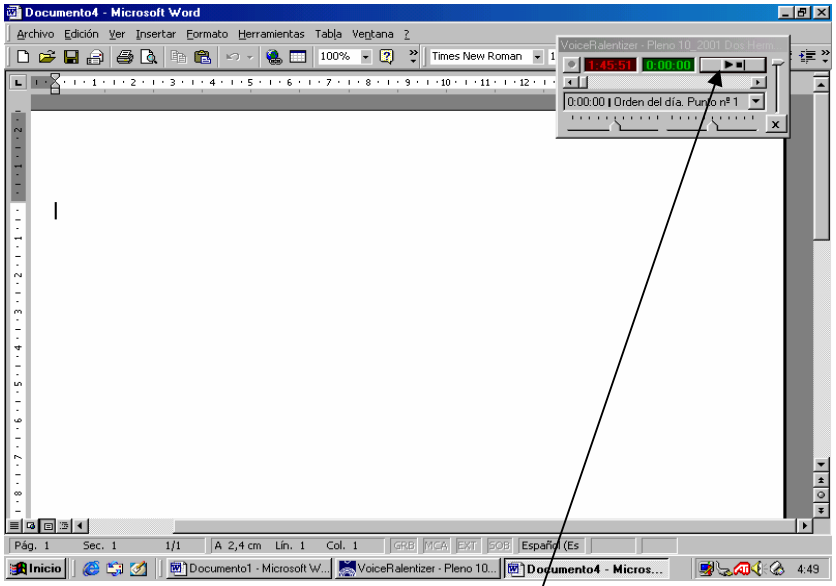





**Paso 4.** Aparecerá una pantalla con la lista de archivos existentes en la carpeta de grabación. Seleccione el archivo deseado y haga “click” en el botón “Abrir”. Una vez cargado el archivo en la memoria del ordenador, el sistema está preparado para poder comenzar la reproducción y trascripción. Seleccione el control de velocidad y de tono si este es necesario para ajustarlo a su ritmo de escritura. Estos controles permiten modular el sonido reproducido.




**Paso 5**. Antes de empezar a reproducir el archivo, pulse la tecla de Función F12, y la pantalla se convertirá en una Ventana Flotante pequeña que usted podrá colocar en una zona que no le interrumpa la visión del texto (p.ej: en una esquina). Según vemos en la siguiente imagen.


Documento4 - Microsoft Word
Archivo Edición Ver Insertar Formato Herramientas Tabla Ventana ?
Times New Roman
100%
VoiceRalentizer - Pleno 10. 2001 Dos Hemis...
1:45:51
0:00:00
0:00:00 Orden del día. Punto nº 1
Pág. 1 Sec. 1 1/1 A 2,4 cm Lín. 1 Col. 1
Español (Es
Inicio
Documento1 - Microsoft W...
VoiceRalentizer - Pleno 10...
Documento4 - Micros...
4:49

**Paso 6**. Ahora ya puede pulsar sobre el botón de Play y comenzar la reproducción y trascripción. Según haya configurado sus pedales, la reproducción continuará mientras mantenga uno de los pedales pisado, y por el contrario se parará cuando lo suelte. Si el sistema está en "Pausa" (espera de pulsación de pedal) en el botón de Play se sustituirá el triangulo correspondiente por dos barras verticales parpadeantes de color naranja. Cada vez que detenga la reproducción y vuelva a continuarla, automáticamente se rebobina 2 segundos para no perder las últimas palabras de la frase en curso. Si usted activa la función Reproducir/Pausa, cuando pulse una sola vez el pedal de Play, este pondrá en marcha la reproducción sin tener que continuar pulsando el pedal con su pie, lo que permite un mayor descanso. Si vuelve a pulsarlo, se detiene la reproducción.

Pisando el otro pedal, la reproducción retrocederá un segundo a cada golpe. Si lo mantiene pisado se producirá un retroceso rápido. De este modo, usted puede detener la reproducción, avanzar en ella o retroceder sin abandonar la pantalla de tratamiento de texto que esté usando.





## 4.5 - COMO AJUSTAR EL VOLUMEN DEL SONIDO

Si el sonido que escucha por sus altavoces o auriculares es demasiado alto o demasiado bajo, puede ajustarlo pinchando en Mixer– Play Control. Le aparecerá una pantalla con las fuentes de sonido disponibles, Desplace verticalmente el botón correspondiente a la columna de Onda o el botón de la columna de Control de reproducción. Estos controles son normalmente los más situados a la izquierda de su pantalla. Si debajo de la columna de Control de reproducción dispone de un botón que dice "Avanzado", pinchándolo podrá entrar en el control de tonos "Graves y Agudos" con lo que podrá ajustar aun más el sonido a su gusto.

## 4.6 - COMO INSERTAR UNA MARCA

Usted podrá etiquetar distintos fragmentos de una grabación mediante la inserción de marcas de texto en el tiempo. Las marcas pueden ser insertadas bien durante el proceso de grabación de la sesión, o bien durante la reproducción, según más convenga y la manera de insertarlas también es de varias formas sencillas.

**INSERTAR MARCA EN GRABACIÓN** Existen cuatro formas de insertar una marca durante la grabación.

1. Pinchando con el ratón sobre el botón de visto de color rojo situado a la derecha del contador numérico rojo. Hasta 48 caracteres en 2 filas.

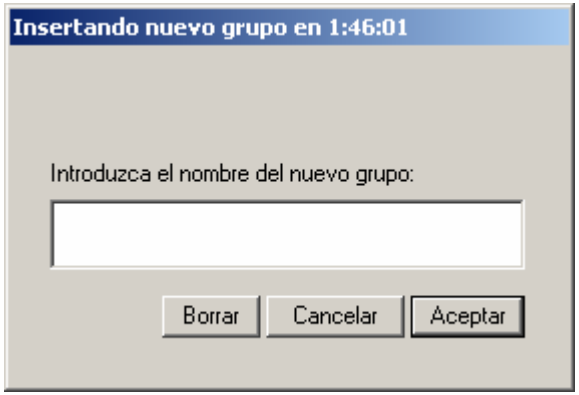
2. Pinchando con el ratón sobre el cuadro que tiene una G de color rojo situado a la derecha del botón anterior. Con ello introducimos una Marca de Grupo (MG:). Hasta 42 caracteres en 2 filas.

3. Desde el Editor de Claves previamente abierto, haciendo doble clic con el ratón sobre la Clave o Descripción correspondiente.

En estos tres casos descritos, una vez pinchada la marca aparecerá una pantalla pequeña central en la que en el caso 1 y 2 introduciremos el texto que queramos y en el caso 3 aparece directamente el texto de la descripción de la clave.

4. Pulsando la tecla de Función F8, introducimos una línea de rayitas.

Una vez pinchado uno de estos botones le aparecerá la siguiente pantalla:




Llegado este momento usted tendrá tres opciones:

1. Introducir un texto cualquiera representativo de la marca que quiere introducir. Puede introducir hasta 48 caracteres en Marca Simple o bien 42 en Marca de Grupo, en dos líneas.
2. Introducir la clave asociada a la descripción de una marca previamente creada en el editor de claves.
3. Borrar el texto escrito o parte de él, cancelar la introducción de la marca o bien aceptar e introducir la descripción.

El sistema insertará una marca al pulsar aceptar, en el instante de tiempo que haya seleccionado.

**INSERTAR MARCA EN REPRODUCCION** Al igual que en la grabación**,** durante la reproducción también podemos introducir las marcas de igual forma, excepto en el caso 1 y 2 que se pincha sobre el botón visto de color verde situado a la derecha del contador numérico verde o sobre el botón que contiene la G de color verde para Marca de Grupo.

## 4.7 - COMO UTILIZAR EL EDITOR DE CLAVES DE MARCAS

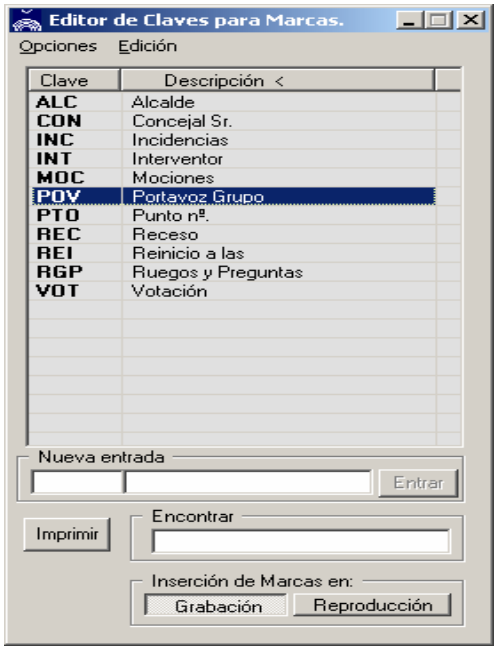
Abrimos desde el Escritorio con doble click el programa Voice Ralentizer. Nos vamos a la Barra de MARCAS y de la pantalla que se despliega seleccionamos Abrir Editor de Claves de marcas, según aparece en la imagen siguiente:

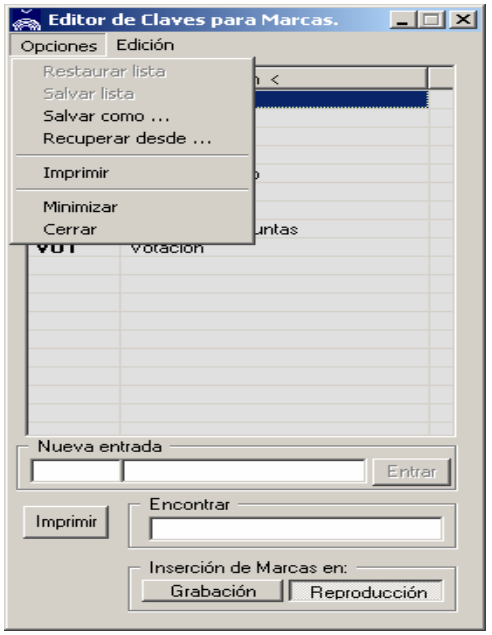
A continuación aparecerá la siguiente pantalla, en la cual no existen ni Claves ni Descripciones, es decir, está en blanco, para que nosotros creemos la tabla que queramos y la podamos guardar con su nombre (p.ej: podemos crear una tabla para Plenos, Comisiones, Conferencias y Congresos, Parlamentos, Diputaciones, Juicios, etc... según nos interesen).

Para crear por ejemplo una tabla de plenos de Aytos. nos desplazamos a la casilla pequeña de Nueva Entrada y escribimos las letras de una Clave, pasando a continuación a la casilla de su derecha para escribir la Descripción, pulsando seguidamente el botón Añadir. Así podemos elaborar la siguiente tabla:

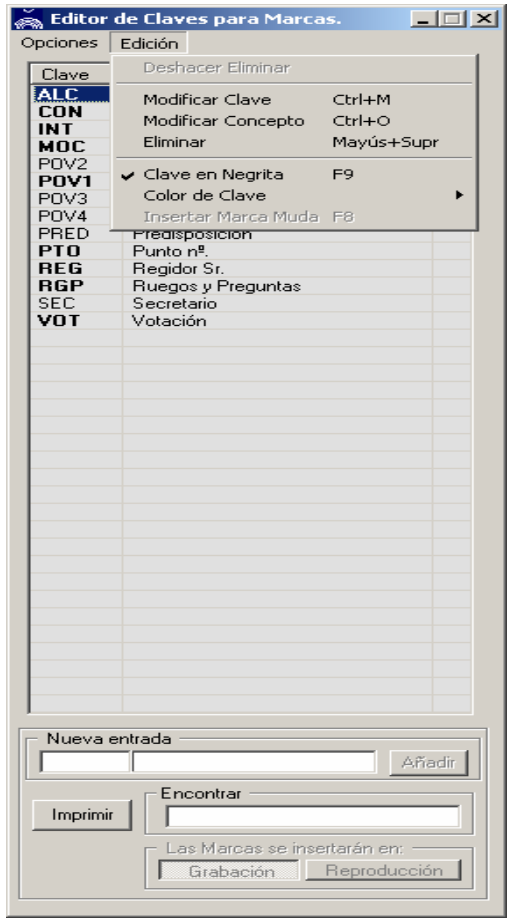






Si desplegamos el menú Opciones podemos realizar cualquiera de esas funciones y si desplegamos el de Edición igualmente.

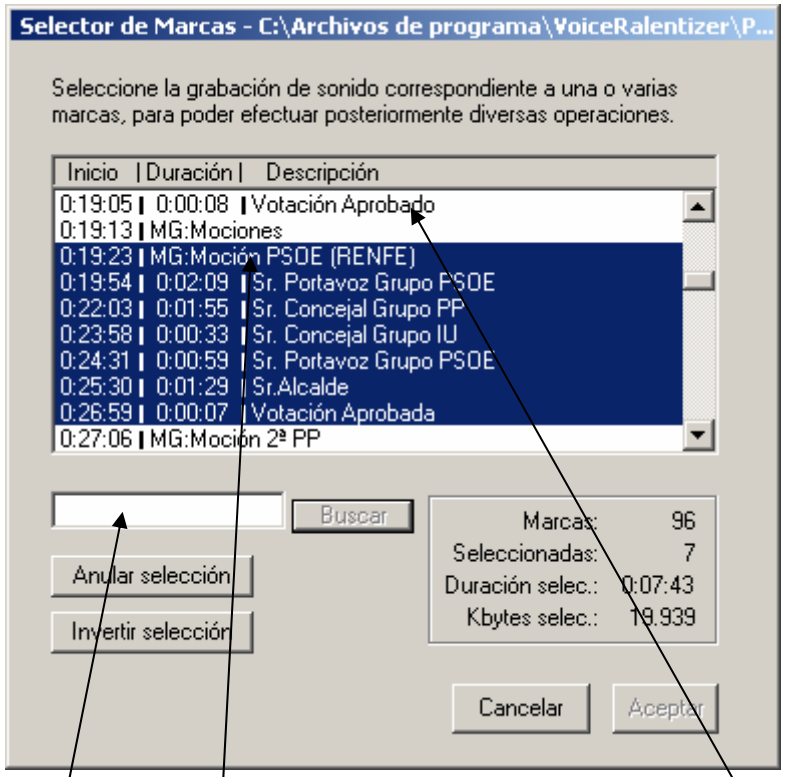



## 4.8 - COMO REPRODUCIR MARCAS SELECCIONADAS

Usted podrá seleccionar algunas de las marcas introducidas en el archivo de grabación y reproducirlas de forma independiente. Para ello tendrá que abrir el menú de Marcas y hacer clic con el ratón sobre – Seleccionar marcas, a continuación aparecerá una pantalla como la siguiente:






Selector de Marcas - C:\Archivos de programa\VoiceRalentizer\P...
Seleccione la grabación de sonido correspondiente a una o varias marcas, para poder efectuar posteriormente diversas operaciones.
Inicio | Duración | Descripción
0:19:05 | 0:00:08 | Votación Aprobado
0:19:13 | MG:Mociones
0:19:23 | MG:Moción PSOE (RENFE)
0:19:54 | 0:02:09 | Sr. Portavoz Grupo PSOE
0:22:03 | 0:01:55 | Sr. Concejal Grupo PP
0:23:58 | 0:00:33 | Sr. Concejal Grupo IU
0:24:31 | 0:00:59 | Sr. Portavoz Grupo PSOE
0:25:30 | 0:01:29 | Sr.Alcalde
0:26:59 | 0:00:07 | Votación Aprobada
0:27:06 | MG:Moción 2ª PP
Buscar
Anular selección
Invertir selección
Marcas: 96
Seleccionadas: 7
Duración selec.: 0:07:43
Kbytes selec.: 19.939
Cancelar
Aceptar

Las marcas que quiere escuchar puede seleccionarlas una a una pinchando sobre ellas con el ratón, por Marcas de Grupos, es decir, si pinchamos sobre un Grupo de Marcas (MG), automáticamente se seleccionan todas las marcas de ese grupo hasta la siguiente Marca de Grupo, o bien introduciendo el texto de la marca en la casilla de Buscar y al pulsar este botón aparecerán todas las intervenciones de ese Sr o todos los puntos del orden del día, del alcalde, etc.. Como puede apreciar en el dibujo, a la derecha le indica el nº de marcas introducidas en ese archivo, las que ha seleccionado, el tiempo de duración de ese audio seleccionado y su capacidad en disco duro.

Para poder escuchar lo seleccionado siga los siguientes pasos:

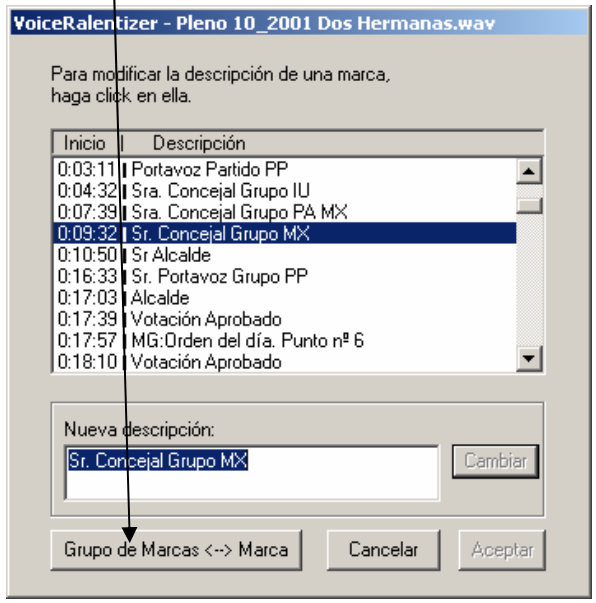
1. Abra el menú Marcas.
2. Active Reproducir sólo seleccionadas.
3. Lleve el cursor de reproducción al inicio de la grabación.
4. Pulse el botón de Play.

En ese instante el sistema reproducirá sólo aquellos fragmentos que usted haya seleccionado.

## 4.9 COMO MODIFICAR LA DESCRIPCIÓN DE UNA MARCA

Usted podrá modificar las descripciones de las marcas o Grupos de Marcas introducidas, para ello siga los siguientes pasos:

1. Abra el menú de Marcas.
2. Seleccione Modificar descripciones.
3. Seleccione la marca o Grupo que desea modificar.
4. Cambie la descripción de la marca seleccionada o Grupo.
5. Pulse cambiar y seguidamente pulse aceptar.
6. También puede hacer que una marca sencilla se convierta en Marca de Grupo o viceversa.


VoiceRalentizer - Pleno 10_2001 Dos Hermanas.wav
Para modificar la descripción de una marca, haga click en ella.
Inicio | Descripción
0:03:11 | Portavoz Partido PP
0:04:32 | Sra. Concejal Grupo IU
0:07:39 | Sra. Concejal Grupo PA MX
0:09:32 | Sr. Concejal Grupo MX
0:10:50 | Sr Alcalde
0:16:33 | Sr. Portavoz Grupo PP
0:17:03 | Alcalde
0:17:39 | Votación Aprobado
0:17:57 | MG:Orden del día. Punto nº 6
0:18:10 | Votación Aprobado
Nueva descripción:
Sr. Concejal Grupo MX
Cambiar
Grupo de Marcas <--> Marca
Cancelar
Aceptar

© 2001 RALENTER MEDITERRÁNEO, S.L. 



## 4.10 - COMO ELIMINAR UNA MARCA

Usted podrá eliminar una o varias marcas del conjunto de las marcas introducidas, para ello siga los siguientes pasos:

1. Abra el menú de Marcas.
2. Seleccione Eliminar marcas.
3. Seleccione una o varias marcas de la lista disponible pinchando sobre el cuadradito.
4. Pulse Eliminar.

Las marcas seleccionadas serán borradas del archivo de grabación (sólo la marca, no el sonido grabado).

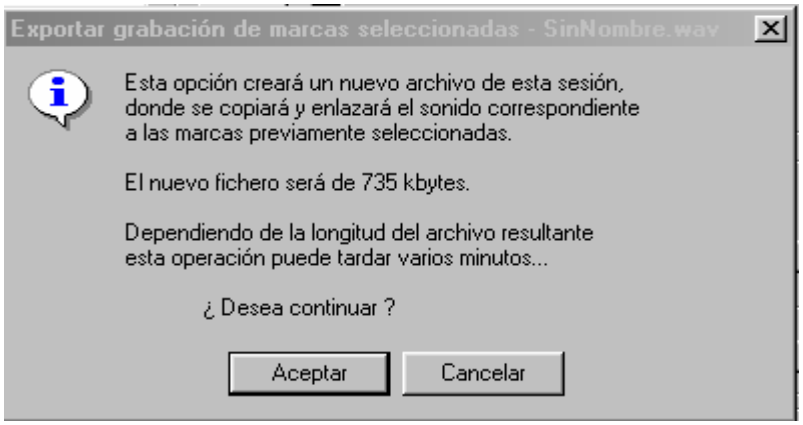
## 4.11 - COMO IR A UNA MARCA

Usted podrá moverse por el archivo de grabación y situarse en un determinado punto de la misma sin tener que escuchar toda la grabación. Para ello solo tendrá que pinchar en el botón de la sección marcas de la pantalla principal del programa y se desplegará una ventana con toda la relación de marcas introducidas. Con el cursor de desplazamiento vertical localice la marca que le interese y selecciónela. Inmediatamente se situará sobre ella y pulsando sobre el botón de play podrá escucharla.

## 4.12 - COMO EXPORTAR UNA GRABACIÓN SELECCIONADA

Usted podrá seleccionar uno o varios fragmentos del archivo de grabación y crear un archivo independiente que contenga sólo estos fragmentos que usted ha seleccionado. Para ello tendrá que abrir el menú de Marcas – Seleccionar marcas y le aparecerá la pantalla de selección de marcas. Igual que se explicó anteriormente seleccione una o varias marcas. A continuación vuelva a abrir el menú Marcas – Exportar grabación seleccionada, le aparecerá una pantalla como la que se detalla a continuación:

© 2001 RALENTER MEDITERRÁNEO, S.L. 


Exportar grabación de marcas seleccionadas - SinNombre.wav
Esta opción creará un nuevo archivo de esta sesión, donde se copiará y enlazará el sonido correspondiente a las marcas previamente seleccionadas.
El nuevo fichero será de 735 kbytes.
Dependiendo de la longitud del archivo resultante esta operación puede tardar varios minutos...
¿ Desea continuar ?
Aceptar
Cancelar

Si pulsa aceptar el sistema creará un nuevo archivo cuyo contenido será el de las marcas que usted había seleccionado. Para ello el sistema le pedirá un nombre de archivo, por defecto el sistema asigna el nombre “Selec_” + <nombre de archivo> de origen. A continuación el sistema presentará una pantalla con el porcentaje de proceso realizado. Una vez finalizado el proceso pulse Aceptar.

Esta opción puede ser especialmente útil para tener en un mismo archivo todas las intervenciones de una misma persona durante una legislatura o por años, las mociones presentadas por un partido, los puntos de urbanismo de cada ejercicio, o por ejemplo, si queremos subir a nuestra pagina web un determinado fragmento de una determinada sesión con esta opción será fácil y rápido.

## 4.13 - COMO ELIMINAR UNA GRABACIÓN SELECCIONADA

Usted podrá borrar del archivo de grabación un fragmento determinado, por ejemplo una intervención indeseada, aplausos, un silencio, etc. Para ello deberá seguir los siguientes pasos:

1. Insertar una marca de tiempo al inicio del fragmento que desea eliminar.
2. Insertar una marca de tiempo al final del fragmento que desea eliminar.



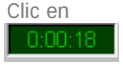


3. Abrir el menú Marcas – Seleccionar marcas.
4. Seleccionar la marca que puso al inicio del fragmento que desea eliminar y todas aquellas que puedan haber hasta llegar a la marca que puso al final del fragmento que desea eliminar. La marca que puso al final del fragmento no debe seleccionarla.
5. A continuación pulse Aceptar y abra el menú Marcas – Eliminar una grabación seleccionada.
6. El sistema le mostrará una pantalla donde le informará que va a crear un nuevo archivo donde no estará el fragmento seleccionado. Pulse Aceptar.
7. A continuación el sistema le pedirá un nombre de archivo.
8. Una vez realizada la operación el sistema le preguntará si desea eliminar definitivamente de su ordenador el archivo original con toda la grabación. Si no desea borrar el archivo original pulse No y tendrá en su ordenador ambos archivos.

Debe actuar con suma precaución al utilizar esta opción, ya que por error puede eliminar fragmentos de la grabación no deseados. Estos archivos eliminados no podrán recuperarse mediante la papelera de reciclaje de Windows.

# ANEXO 1 - TECLAS DE ACCESO RÁPIDO

Mediante la combinación de ciertas teclas usted podrá acceder a los diferentes menús del programa de forma instantánea.

| | |
|---|---|
| CTRL.+N | Crear archivo nuevo. |
| CTRL.+A | Abrir archivo existente. |
| CTRL.+C | Cerrar archivo abierto. |
| CTRL.+X | Salir del programa. |
| CTRL.+P | Insertar marca en reproducción. |
| CTRL.+R | Insertar marca en grabación. |
| F8 | Insertar Marca Muda en Grabación. |
| F9 | Poner la Clave en Negrita. |
| F1 – F7 | Diferentes Colores de las Claves. |
| F12 | Abrir Ventana flotante. |
| CTRL.+I | Ir a un momento de la grabación. |
| CTRL.+Q | Preferencias. |
| CTRL.+M | Modificar clave en editor de claves. |
| CTRL.+O | Modificar concepto en editor de claves. |
| Mayus+Supr | Eliminar clave en editor de claves. |
| CTRL.+L | Abrir control de reproducción. |
| CTRL.+Z | Abrir control de grabación. |
| Clic en | Abrir control de grabación. |
| Clic en   | Abrir control de reproducción. |

© 2001 RALENTER MEDITERRÁNEO, S.L.




© 2001 RALENTER MEDITERRÁNEO, S.L.